SUPER JEUX SUPER BALLONS

MANUEL OMNIKIN®

SUPER JEUX
SUPER BALLONS

PAR LOUIS GRONDIN, ÉDUCATEUR PHYSIQUE

Omnikin Inc. Éditeur
C.P. 45009, Charny (Qc)
Canada G6X 3R4
Courriel : service@kin-ball.com
Tél. : (800) 706-6645, (418) 832-6932
Fax : (418) 832-6932

ISBN XXX-X-XXXXXX-XX-X
Dépôt légal – Bibliothèque Nationale du Québec, 2007
Dépôt légal – Bibliothèque Nationale du Canada, 2007

OMNIKIN® ET LE SPORT KIN-BALL® SONT DES MARQUES DE COMMERCE ENREGISTRÉES APPARTENANT À OMNIKIN INC. ET NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES SANS LE CONSENTEMENT ÉCRIT PRÉALABLE DE OMNIKIN INC.

TOUS DROITS RÉSERVÉS
© 2006 OMNIKIN INC

TABLE DES MATIÈRES

Introduction et objectifs généraux

OMNIKIN® Super Ball

OMNIKIN® SIX

OMNIKIN® Basketball

Formation

Produits OMNIKIN®

Conclusion et remerciements

Annexe 1 : feuille de marqueur pour les 6 cercles multi-sports

Annexe 2 : feuille de marqueur pour olympiade des 6 défis

INTRODUCTION

Ce manuel est un outil indispensable pour les éducatrices et éducateurs physiques ainsi que pour tous les intervenants travaillant avec des jeunes et/ou des adultes dans le domaine du sport et des loisirs. Le but est de vous présenter des activités stimulantes avec du matériel original de qualité.

Les ballons OMNIKIN® sont de plus grande dimension que les ballons traditionnels et favorisent une meilleure accessibilité à tous, plaçant ainsi les participants en situation de succès. L'utilisation de ces ballons très résistants permet des actions de toutes les parties du corps, différentes habiletés corporelles et des activités favorisant une sollicitation aérobique.

Vous pouvez utiliser ce manuel avec une clientèle de 5 ans et plus. Vous y retrouverez des adaptations et des variantes applicables selon l'âge et le niveau d'habileté de votre groupe.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- *Augmenter la capacité cardio-vasculaire des participants par des activités demandant un engagement moteur et des déplacements continus.*
- *Développer les habiletés des mains et des pieds par des actions telles que manipuler, botter, dribbler, lancer, attraper, passer et frapper.*
- *Apprendre des principes de défense et d'attaque par des jeux collectifs.*
- *Développer la coopération par des activités de travail en équipe.*
- *Favoriser la pratique de l'activité physique par de nouvelles activités motivantes et dynamiques avec des ballons attrayants.*
- *Combattre les problèmes d'obésité par des jeux accessibles et aérobiques.*
- *Inciter les participants à pratiquer des activités pour leur plaisir et au profit de leur santé.*

SUPER BALL OMNIKIN®

JEUX ET ACTIVITÉS

- *LE MATCH DE SUPER BALL*
- *LA TORNADE DE BOTTÉS*
- *LE SPRINT RUGBY*

LE MATCH DE SUPER BALL

Mise en jeu

Objectifs
- *Développer les habiletés d'attraper, de passer et de botter.*
- *Apprendre des stratégies de jeux d'équipes.*
- *Faire participer tout le monde à l'action.*

Matériel
- *2 ballons de SUPER BALL OMNIKIN®.*
- *4 cônes pour les lignes de touche.*
- *2 ensembles de dossards de deux couleurs différentes.*
- *Système de pointage et chronomètre.*
- *Ceintures avec drapeaux (« flags ») pour chaque joueur.*

Préparation
- *Sur chaque terrain, former 2 équipes de 4 joueurs.*
- *1 ballon par terrain.*
- *Chaque joueur porte une ceinture avec drapeaux (« flags »).*
- *Déterminer 2 lignes de touche parallèles aux 2 murs à environ 1 m (39 po) de chaque mur.*

But du jeu
- *Attraper le ballon dans la zone adverse, une fois que tous les joueurs de l'équipe ont touché au ballon.*

Description
- *On débute la partie avec un joueur au centre du terrain, qui fait une passe entre ses jambes (le ballon peut toucher au sol) à un 2ième joueur qui l'attrape, le maintient debout au sol et un 3ième joueur le botte vers l'autre équipe.*
- *L'équipe qui botte ne peut pas attraper le ballon et ne peut pas traverser la ligne centrale tant qu'un joueur de l'équipe adverse n'y a pas touché.*
- *Suite à la réception, ils se font des passes entre eux comme au rugby (à deux mains) ou avec une seule main.*
- *Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir touché au moins une fois le ballon avant de marquer, sinon le point n'est pas accordé.*
- *Pour marquer, il faut attraper une passe derrière la ligne de l'autre équipe. Si on traverse cette ligne en courant avec le ballon, le point n'est pas accepté.*
- *Si le ballon est échappé dans la ligne des buts, on continue les passes pour l'attraper dans les airs.*
- *Le joueur qui reçoit le ballon a une protection d'une longueur de bras autour de lui et aucun contact n'est permis pour le lui enlever. Il a 5 secondes pour passer ou courir.*
- *Si le joueur court en possession du ballon on peut alors lui enlever son drapeau.*
- *S'il perd son drapeau, on donne le ballon à l'adversaire et il replace son drapeau.*

Passes

Point derrière ligne adverse

Enlever le ruban

- *On peut intercepter les passes de l'autre équipe mais pas en enlevant le ballon des mains d'un joueur qui le possède.*
- *Si le ballon tombe au sol ou va à l'extérieur du terrain, le premier à y toucher à deux mains le récupère pour son équipe.*
- *Si l'équipe qui le récupère avait le ballon avant qu'il ne tombe, elle n'a pas à recommencer les passes pour que chacun le touche, mais elle poursuit les passes au joueur dont c'était le tour.*
- *A chaque point marqué, on reprend la mise en jeu avec un botté par l'équipe qui vient de marquer.*

Adaptation et variantes

- *Permettre de faire des passes en bottant le ballon, en plus de le lancer.*
- *Le ballon peut toucher les murs sans arrêt du jeu.*
- *Donner un maximum de 15 secondes pour compter.*
- *Pour les plus jeunes, accorder 8 secondes pour passer ou courir.*
- *Pour s'assurer que tous les joueurs ont touché le ballon, obliger une passe au joueur, au lieu d'un simple contact avec le ballon.*
- *Interdire plus de 2 joueurs autour du porteur de ballon.*
- *Permettre de marquer en courant, à partir de l'extérieur de la zone de but, après que tous aient touché au moins une fois au ballon.*
- *Si 2 joueurs touchent à deux mains le ballon au sol en même temps, on peut utiliser la méthode de remise en jeu du rugby, soit de lancer le ballon au centre des deux équipes alignées parallèlement, perpendiculaires à la ligne de côté.*
- *Les joueurs doivent alors frapper le ballon vers un de leurs équipiers.*

LA TORNADE DE BOTTÉS

Botter vers l'autre équipe

Attraper le botter adverse

Objectifs
- *Développer les habiletés d'attraper et de botter.*
- *Collaborer pour un but commun.*
- *Alterner différentes tâches pour chaque participant.*

Matériel
- *2 ballons SUPER BALL OMNIKIN®.*
- *4 cônes.*
- *Système de pointage et chronomètre.*

Préparation
- *Former 2 équipes, 1 ballon par équipe, une équipe de chaque côté du terrain près du mur.*
- *12 à 24 joueurs par équipe, qui s'affrontent en même temps.*
- *Chaque équipe forme des trios de joueurs numérotés de 1 à 3.*
- *Placer 4 cônes pour identifier la ligne centrale.*

But du jeu
- *Attraper le ballon botté par l'équipe adverse.*

Description
- *On débute la partie avec les 2 ballons en même temps. La même équipe peut être en possession des 2 ballons durant la partie.*
- *Un joueur par équipe fait une passe entre ses jambes, du milieu du terrain vers son équipe. Un 2ième joueur attrape le ballon, le dépose sur la pointe au sol et un 3ième le botte vers l'autre équipe.*
- *Les 2 ballons sont bottés sans arrêt et la même équipe peut botter les 2 ballons à la fois.*
- *Les trios doivent botter à tour de rôle pour s'assurer que tous participent.*
- *À chaque botté du même trio, on change les rôles selon l'ordre 1-2-3.*
- *Tous les joueurs peuvent attraper le ballon sans ordre déterminé.*
- *Si l'équipe adverse attrape le ballon dans les airs, elle marque 1 point.*
- *Si le ballon est attrapé dans les airs mais avec des bonds au sol, l'équipe marque 1 point.*
- *On ne peut pas bloquer le botté de l'autre équipe.*
- *Le ballon peut rebondir sur les murs ou sur tout obstacle dans le gymnase et demeure en jeu.*

Adaptation et variantes
- *On peut utiliser le système de point à l'inverse, soit marquer à chaque fois que l'équipe adverse n'attrape pas le ballon dans les airs ou après des bonds.*
- *Déterminer un nombre maximum de bonds pour marquer 1 point.*

LE SPRINT RUGBY

Objectifs
- *Développer les habiletés de passer, d'attraper et de botter.*
- *Améliorer sa vitesse d'exécution contre d'autres équipes.*

Matériel
- *2 ballons SUPERBALL OMNIKIN®.*
- *2 ensembles de dossards de deux couleurs différentes.*
- *Système de pointage et chronomètre.*
- *4 cônes.*

Préparation
- *Former 2 équipes, 1 ballon chacune, 6 à 10 joueurs par équipe en même temps.*
- *2 joueurs par équipe d'un côté pour le botté et les autres joueurs en attente au mur opposé pour recevoir (ligne à environ 3 m (10 pi) du mur).*

But du jeu
- *Faire un retour de botté le plus rapidement possible en se faisant des passes jusqu'au mur opposé.*

Description
- *Un joueur par équipe tient le ballon debout au sol et l'autre botte vers son équipe qui est en attente de réception de l'autre côté de la ligne, près du mur.*
- *Les joueurs peuvent être dispersés parmi l'autre équipe mais ne peuvent pas traverser la ligne tant qu'un de leurs joueurs n'a pas attrapé le ballon.*
- *Les joueurs ne peuvent pas toucher le ballon de l'autre équipe.*
- *Une fois le ballon attrapé, ils doivent se faire des passes jusqu'au mur opposé, sans marcher avec le ballon. Tous les joueurs doivent avoir touché au moins une fois le ballon, y compris les deux qui ont exécuté le botté.*
- *La première équipe à atteindre le mur avec au moins une passe à chacun de ses joueurs marque 1 point.*
- *On recommence toujours les deux équipes en même temps mais en changeant les 2 personnes au botté.*
- *Les passes doivent se faire en dessous de la taille, selon la technique du rugby.*

Adaptation et variantes
- *On peut permettre l'interception du ballon par un défenseur par équipe, qui bloque ou relance le ballon au mur de réception.*
- *On peut déterminer un nombre de retours à atteindre pour remporter une manche.*

Botter vers son équipe

Passes jusqu'au mur opposé

OMNIKIN® SIX

JEUX ET ACTIVITÉS

- *LES 6 CERCLES MULTI-SPORTS*
- *LES OLYMPIADES 6 DÉFIS*
- *LES 6 CERCEAUX*
- *BOTTE ET PASSE 6 FOIS*
- *TAG BALLON DES 6 COULEURS*
- *LA POURSUITE DES 6 BALLONS*
- *LES 6 CARRÉS*
- *LES 6 PANIERS*
- *LES 6 BALLONS AÉRIENS*
- *VISER LES 6 COULEURS*
- *VOLLEY 2 BALLONS*
- *BALLON MAINS*
- *BALLON PIEDS*
- *BALLON MUR*

LES 6 CERCLES MULTI-SPORTS

Objectifs

- *Développer les habiletés de manipulation de différentes parties du corps.*
- *Expérimenter différentes techniques et façons pour contrôler le ballon.*
- *Effectuer des tâches communes en groupe.*
- *Faciliter l'apprentissage technique de certains sports.*

Matériel

- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 feuilles de marqueur (Annexe 1), 6 tablettes d'écriture, 6 crayons.*

Préparation

- *6 équipes, un ballon chacune.*
- *Chaque équipe forme un cercle en gardant deux longueurs de bras entre chaque participant.*
- *1 marqueur par équipe compte pour une autre équipe, remplacer cette personne à chaque technique (sport).*

But

- *Réussir le plus de fois la technique demandée sans échapper le ballon.*

Description

- *Démontrer la technique (sport) à faire pour manipuler le ballon.*
- *Donner un temps de pratique et un temps de réalisation pour compter les points.*
- *Compter le meilleur résultat ou le plus haut pointage réussi sans faute.*
- *Recommencer à 0 si le ballon tombe ou si un joueur ne réussit pas les critères demandés.*
- *Le même joueur ne peut pas jouer deux fois de suite.*
- *Toujours demeurer en cercle avec deux longueurs de bras entre chaque joueur.*
- *Chaque membre de l'équipe doit faire l'exercice; lever la main pour indiquer votre tour de recevoir le ballon et la baisser une fois réussi. Recommencer lorsque tous les joueurs ont exécuté l'exercice au moins une fois.*
- *Passer à un autre joueur que celui situé à côté de soi (sauf « Basket-ball dribble »).*

- **Sport 1 = Volley-ball :** *ballon toujours dans les airs, contact en touche à deux mains ou à une main, contact en manchette à deux mains ou frappe à une main.*

- **Sport 2 = Aki géant :** *ballon toujours dans les airs, contact en frappe avec les membres inférieurs, aucun contact avec une autre partie du corps ou la tête.*

Volley-ball

Aki géant

LES 6 CERCLES MULTI-SPORTS

- **Sport 3 = Ping-pong mains :** *frapper (ne pas pousser) le ballon avec une main ouverte vers le sol, droite ou gauche, un seul bond au sol au centre du cercle. Faire un cercle plus rapproché pour faciliter la tâche.*

- **Sport 4 = Soccer :** *passe roulée au sol, avec le pied droit ou gauche, utiliser l'intérieur ou l'extérieur du pied, réception avec un arrêt total en plaçant un pied sur le ballon. Agrandir le cercle au besoin.*

- **Sport 5 = Soccer tête :** *ballon toujours dans les airs, frapper avec la tête ou attraper avec les mains et passer avec la tête, les deux sont acceptés selon le niveau d'habileté.*

- **Sport 6 = Basket-ball passe :** *passe poussée à deux mains avec un seul bond au sol, réception complète à deux mains (ballon arrêté et contrôlé).*

- **Sport 7 = Basket-ball dribble :** *2 dribbles avec la main droite, 2 dribbles avec la main gauche, le joueur suivant récupère et enchaîne à tour de rôle.*

- **Sport 8 = Volley-Aki :** *2 équipes forment un cercle avec les 2 ballons, un ballon doit juste être frappé avec les pieds et l'autre juste avec les mains. Toujours garder les ballons dans les airs, additionner le meilleur résultat de chaque ballon pour les 2 équipes.*

Adaptation et variantes

- *Pour les plus jeunes, les sports demandant une touche ou une frappe dans les airs ou avec bond peuvent être modifiés en demandant d'attraper et de relancer en continu au lieu de frapper.*
- *Pour les sports demandant de garder toujours le ballon dans les airs, vous pouvez permettre un bond au sol.*
- *Pour le sport #8 Volley-Aki avec des plus jeunes, rem placer les passes dans les airs avec les pieds (Aki) par des passes roulées au sol (soccer).*
- *Vous pouvez faire les exercices sans compter les points en insistant sur la correction des techniques.*
- *Vous pouvez utiliser seulement un de ces éducatifs pour améliorer l'apprentissage des techniques d'un sport spécifique ou comme réchauffement, avant de jouer une partie simulée.*

Ping pong mains

Soccer passe

Soccer tête

Basket-ball Dribble

Basket-ball passes

Les Olymriades 6 Défis

Objectifs
- *Utiliser des objets pour manipuler les ballons.*
- *Travailler en coopération pour obtenir le meilleur résultat de groupe.*
- *Développer la coordination par des habiletés physiques variées.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 feuilles de marqueur (annexe 2), 6 tablettes d'écriture, 6 crayons.*
- *Défi 1 = 2 cônes, ruban collant (pour mur).*
- *Défi 2 = 4 cônes.*
- *Défi 3 = 4 cônes, 1 petit tapis par 2 personnes.*
- *Défi 4 = 4 cônes, 1 bâton de hockey ou de crosse par personne.*
- *Défi 5 = 4 cônes, 2 cerceaux.*
- *Défi 6 = 4 cônes, 1 bâton de ringuette ou nouille de piscine par personne.*

But
- *Réussir les défis d'équipe le plus de fois possible durant le temps alloué.*

Préparation
- *Diviser votre groupe en 6 équipes (4 personnes et plus), une équipe par station, un ballon chacune (toujours garder son ballon pour chaque station).*
- *Un marqueur par équipe, il compte les points d'une autre équipe, le remplacer par un autre joueur à chaque station.*
- *Chaque équipe participe en même temps à une station différente; on change ensuite dans le sens horaire, pour que les 6 équipes réalisent les 6 stations.*
- *Additionner les fois réussies.*
- *Tous les joueurs de l'équipe doivent participer à tour de rôle.*
- *Chaque fois réussie selon les critères donne 10 points.*

Description
- **Défi 1 = Ballon mur :** *faire une ligne sur un mur à 1 m (39 po) de haut et une ligne au sol à 1 m (39 po) du mur avec 2 cônes.*
- *Face au mur, à tour de rôle, frapper le ballon avec la main ou le poing en haut de la ligne sur le mur. Au retour, le ballon doit faire un bond au sol de l'autre côté de la ligne déterminée par les cônes. Compter chaque touche réussie au mur.*

Ballon mur

Tapis catapulte

Kangourou

Variantes
Modifier la distance et la hauteur au mur, permettre 2 bonds au sol pour le retour. Pour les plus jeunes, lancer au lieu de frapper.

- **Défi 2 = Ballon kangourou :** *faire deux lignes parallèles avec 4 cônes, 4 m (13 pi) entre les lignes, 3 m (10 pi) entre les 2 cônes.*
- *2 groupes de chaque côté des 2 lignes : un joueur à la fois se rend de l'autre côté en bondissant assis sur le ballon, les mains tiennent le ballon devant et derrière soi, une personne suit debout juste en arrière pour la sécurité.*
- *Compter chaque ligne atteinte.*

Bâtons ballon

Variantes

- *Modifier la distance, placer 2 personnes debout pour la sécurité.*

- **Défi 3 = Tapis catapulte :** *faire 2 lignes parallèles avec 4 cônes, 4 m (13 pi) entre les lignes, 3 m (10 pi) entre les deux cônes.*
- *2 groupes de chaque côté des 2 lignes, tenir un tapis par 2 personnes.*
- *Faire des passes et attraper le ballon avec le tapis à tour de rôle, sans toucher avec ses mains ou autres parties du corps. Compter chaque attrapé réussie.*

Variantes

- *Placer plus que 2 personnes autour du tapis, modifier la distance, donner droit aux contacts avec les mains, faire un bond, faire rouler, varier la hauteur des passes.*

- **Défi 4 = Bâtons ballon :** *faire 2 lignes parallèles avec 4 cônes, 5 m (16 pi) entre les lignes, 3 m (10 pi) entre les 2 cônes.*
- *2 par 2, un en face de l'autre, 2 bâtons par couple et placer les couples un à côté de l'autre à partir d'une des 2 lignes.*
- *Tenir les bâtons aux extrémités et passer le ballon au couple suivant seulement avec les bâtons sans utiliser d'autres parties du corps. Ne pas marcher avec le ballon. Une fois passé, se replacer au bout des autres couples pour faire avancer le ballon jusqu'à l'autre ligne.*
- *Faire le retour à l'inverse et compter chaque ligne atteinte.*

Variantes

- *Modifier la distance, donner le droit à l'utilisation des mains, placer une personne sans bâton qui peut aider à tenir le ballon.*

- **Défi 5 = Botté-cible :** *2 cônes forment une ligne parallèle à 1 m (39 po) d'un mur et 2 autres cônes forment une autre ligne parallèle à 5 m (16 pi) de distance.*
- *2 groupes de chaque côté des 2 lignes, 2 joueurs tiennent un cerceau dans les airs du côté de la ligne près du mur.*
- *À l'autre ligne, un joueur tient le ballon au sol, un autre botte pour le passer dans le cerceau.*
- *À chaque botté, changer les rôles. Compter chaque ballon entré dans le cerceau.*

Variantes

- *Modifier la distance, donner le droit à un bond avant le cerceau, botter le ballon en roulant au sol pour atteindre le cerceau.*

- **Défi 6 = Ballon en équilibre :** *Faire un carré avec 4 cônes, chaque côté doit avoir 3 m (10 pi).*
- *Répartir le groupe également autour des 4 côtés.*
- *Faire circuler le ballon d'une personne à l'autre avec le panier de la crosse ou la palette du bâton de hockey. Ne pas marcher avec le ballon mais utiliser un pied en pivot. Compter chaque tour réussi sans échapper le ballon.*

Variantes

- *Modifier la grandeur du carré, se placer par deux pour tenir le ballon à l'aide de l'objet, donner le droit de marcher.*

Botté cible

Ballon en équilibre

LES 6 CERCEAUX

Début

Objectifs

- *Participer à une activité aérobique par des déplacements continus.*
- *Pratiquer les notions de coopération et d'opposition en équipe.*
- *Améliorer les habiletés de passe et de réception en mouvement.*

Matériel

- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 cerceaux, 36 cartes ou élastiques (6 par couleur).*

Préparation

- *Placer 6 cerceaux distancés au sol avec plus de 5 m (16 pi) entre chacun.*
- *6 équipes avec le ballon de leur couleur, une par cerceau et un gardien avec 6 cartes de sa couleur, le gardien change à chaque partie.*

But

- *Être la première équipe à compter dans le cerceau de toutes les autres équipes.*

Description

- *Pour marquer, il faut faire une passe avec son ballon à un joueur de son équipe dans le cerceau d'une autre équipe.*
- *Le joueur qui attrape la passe doit avoir au moins un pied dans le cerceau.*
- *Une fois réussi, le gardien de ce cerceau lève un bras dans les airs et lui donne une carte de la couleur de son équipe.*
- *Plus d'une équipe peuvent attaquer le même cerceau en même temps mais aucun point ne peut-être marqué lorsque le gardien remet un carton (bras dans les airs).*
- *La première équipe à avoir les 6 cartes des 6 couleurs (dont la leur), gagne.*
- *Un seul joueur à la fois peut demeurer dans le cerceau et pour un maximum de 3 secondes.*
- *Le gardien est le seul joueur à empêcher l'équipe de marquer. Il ne peut jamais entrer dans son cerceau ni passer par-dessus.*
- *Il peut bloquer ou attraper le ballon et le relancer n'importe où dans le terrain.*
- *L'équipe doit se faire des passes pour se rendre à un cerceau mais ne peut pas intercepter le ballon des autres.*
- *Le joueur ne peut pas se déplacer avec le ballon mais peut utiliser un pied pivot.*

Adaptation et variantes

- *Avoir les 2 pieds dans le cerceau pour marquer.*
- *2 gardiens et 3 cerceaux par équipe.*
- *Donner droit de dribbler avec le ballon en se déplaçant.*
- *Identifier 1 ou 2 joueurs dans chaque équipe qui ont le rôle de bloquer les passes des autres équipes.*

Compter un pied dans le cerceau

Donner carte de son équipe

BOTTE ET PASSE 6 FOIS

Objectifs
- *Développer l'habileté du botté.*
- *Collaborer pour un but commun dans une activité aérobique.*
- *Améliorer la capacité de faire des passes et attraper rapidement.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 cerceaux, 7 cônes.*

Préparation
- *On forme 6 équipes avec le ballon de leur couleur.*
- *6 cerceaux sont espacés en ligne, le long d'un côté du terrain ou du mur.*
- *Un joueur par équipe débute dans un cerceau avec son ballon.*
- *Les autres joueurs sont devant le joueur de leur équipe, à l'opposé du terrain derrière une ligne d'attrapée, identifiée par des cônes séparant les six équipes.*
- *Donner des numéros à partir de 1 à chaque joueur pour l'ordre de botter.*

But
- *Être la première équipe à faire botter 6 joueurs avec des passes à tous.*

Description
- *Au signal, le joueur place le ballon dans le cerceau et le botte vers ses joueurs de l'autre côté de la ligne d'attrapée. Il va ensuite rejoindre ses équipiers.*
- *Aucun joueur ne peut attraper le ballon à l'intérieur de la zone entre le cerceau et la ligne d'attrapée, ils doivent le laisser rouler jusqu'à eux.*
- *Une fois attrapé, on ne peut pas marcher avec le ballon. L'équipe doit se faire des passes jusqu'au cerceau de départ, pour une passe finale à un joueur à l'intérieur.*
- *Tout le monde de l'équipe doit avoir reçu au moins une passe avant de passer au joueur dans le cerceau de départ ou un minimum de 6 passes (si moins de 6 joueurs).*
- *Une fois réussi, un nouveau joueur, selon l'ordre de leur numéro, se place dans le cerceau pour le botté et les autres joueurs se replacent rapidement derrière la ligne de réception.*
- *Une fois tous les joueurs derrière la ligne, on recommence ensuite le botté et la première équipe dont 6 joueurs (ou tous les joueurs) auront botté à partir du cerceau en se faisant des passes, gagne la partie.*

Adaptation et variantes
- *Placer un lanceur de sa propre équipe qui fait rouler le ballon pour le botter. Il va ensuite rejoindre son équipe avec le botteur. Changer le lanceur et le botteur à chaque botté selon l'ordre de leur numéro.*
- *Si le ballon est échappé, retourner à la ligne d'attrapée.*
- *Placer un joueur (ou plus) par équipe, qui intercepte les passes d'une autre équipe au retour du botté. Il se place à côté du botteur et une fois le ballon botté, il essaie d'intercepter les passes. S'il intercepte, il relance le ballon derrière la ligne d'attrapée. Changer de défenseur à chaque point selon l'ordre de leur numéro.*

Botte et passe

Avec lanceur

Avec défenseur

TAG BALLON DES 6 COULEURS

Objectifs
- *Améliorer la capacité de lancer avec précision et rapidité.*
- *Apprendre à se déplacer avec efficacité.*
- *Collaborer pour atteindre des buts collectifs.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 cerceaux.*

Préparation
- *On forme 6 équipes avec le ballon de leur couleur.*
- *6 cerceaux sont dispersés autour du gymnase.*
- *Débuter avec un joueur par équipe dans un cerceau, avec le ballon de sa couleur.*
- *Tous les autres joueurs sont dispersés dans le gymnase, les couleurs mélangées.*

But
- *Toucher tous les joueurs d'une équipe adverse avec les ballons et délivrer ses équipiers.*

Description
- *N'importe quel joueur peut prendre un ballon de n'importe quelle couleur et se rendre en courant dans n'importe quel cerceau pour pouvoir lancer.*
- *Dans le cerceau, le joueur qui a le ballon doit toucher un joueur d'une autre couleur en lui lançant le ballon.*
- *Il doit le toucher en bas des épaules, sans que le ballon ne touche au sol.*
- *Si le joueur visé attrape le ballon, il peut se rendre à son tour dans un cerceau pour lancer. S'il n'attrape pas le ballon, il doit s'asseoir sur place.*
- *On ne peut pas viser un joueur qui a un ballon à l'intérieur ou à l'extérieur du cerceau.*
- *Pour délivrer un équipier touché (assis), il faut lui faire une passe (avec ou sans bond) avec un ballon de la même couleur que son dossard.*
- *Important : expliquer aux participants d'essayer de délivrer les joueurs de leur équipe avant de vouloir toucher les joueurs des autres équipes.*
- *Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs d'une même équipe (couleur) sont assis.*

Adaptation et variantes
- *Demander de dribbler pour se rendre au cerceau.*
- *Augmenter le nombre de cerceaux selon l'espace et le nombre de joueurs.*
- *Jouer sans cerceaux, ne pas marcher avec le ballon.*
- *Accepter un bond ou rouler le ballon au sol pour toucher un joueur.*

Viser un adversaire

Délivrer un coéquipier

La poursuite des 6 couleurs

Objectifs
- *Développer l'habileté de faire des passes rapidement.*
- *Collaborer en équipe pour un objectif commun.*
- *Apprendre à se déplacer de façon stratégique au but du jeu.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*

Préparation
- *Former 6 équipes de 6 couleurs avec le ballon correspondant à leur couleur.*
- *Jumeler 2 équipes une contre l'autre et identifier laquelle débute comme poursuivant.*
- *Les 6 équipes peuvent se déplacer partout dans le gymnase.*

But
- *L'équipe poursuivante doit toucher le ballon ou le joueur qui a le ballon de l'équipe poursuivie, à l'aide de son ballon, pour marquer un point.*

Description
- *Les joueurs de l'équipe poursuivante doivent se faire des passes avec leur ballon pour s'approcher du ballon de l'équipe poursuivie à laquelle ils sont jumelés.*
- *Le joueur qui a le ballon ne peut pas marcher en sa possession.*
- *Tous les joueurs sans ballon peuvent se déplacer partout sur le terrain.*
- *L'équipe poursuivante doit toucher (lancer ou contact direct) le ballon ou le joueur qui possède le ballon de l'équipe qu'elle poursuit.*
- *Les joueurs de l'équipe poursuivie doivent se faire des passes pour éloigner leur ballon de celui de l'équipe poursuivante, selon les mêmes règles de déplacement.*
- *Les joueurs ne peuvent pas bloquer ou intercepter le ballon des autres équipes.*
- *Lorsqu'une équipe réussit, elle marque un point et on inverse les rôles de poursuite.*
- *Changer les équipes qui s'affrontent selon une durée de jeu égale.*
- *Chaque équipe accumule leurs points pour déterminer l'équipe gagnante.*

Adaptation et variantes
- *Changer les rôles de poursuite à toutes les 3 minutes, même si aucun point n'est marqué.*
- *Permettre de dribbler avec le ballon.*
- *Permettre seulement de toucher le ballon et non le joueur qui le possède.*

Viser joueur qui a l'autre ballon

LES 6 CARRÉS

Objectifs
- *Développer l'esprit d'équipe et la coordination.*
- *Favoriser des déplacements rapides et stratégiques.*
- *Améliorer la capacité de faire des passes rapidement.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *12 à 19 cônes pour faire 6 carrés.*
- *60 petites poches (jeu #2).*

Jeu 1 : Le tour des 6 carrés

But
- *Les 6 équipes doivent faire passer en l'air les 6 ballons dans les 6 carrés, le plus rapidement possible.*

Description
- *Chaque équipe débute avec le ballon de sa couleur dans son carré.*
- *Les joueurs de chaque équipe doivent se faire un minimum de 6 passes, distancées d'au moins 3 m (10 pi) et passer le ballon au carré suivant.*
- *Une fois que les ballons sont passés dans tous les carrés avec 6 passes et sont revenus à chaque couleur d'équipe, on calcule le temps pris.*
- *Bien préciser la direction dans le sens horaire pour passer d'un carré à l'autre.*
- *Placer un joueur toujours prêt à recevoir la passe venant de l'autre carré.*
- *Tous les joueurs de l'équipe doivent recevoir au moins une passe, si plus de 6 joueurs par équipe, changer les joueurs qui se font les 6 passes à chaque ballon.*
- *Si le ballon tombe ou va à l'extérieur des six carrés, continuer mais ajouter 10 secondes au temps de réalisation.*
- *On fait l'activité à nouveau pour battre le temps précédent.*

Préparation
- *Faire 6 carrés adjacents à l'aide de cônes et des lignes du plancher du gymnase.*
- *Former 6 équipes, une équipe par carré, un ballon par équipe.*
- *Les joueurs se placent pour couvrir toute la surface de leur carré.*

Adaptation et variantes
- *Pour les niveaux plus jeunes, donner droit à un bond au sol par carré sans pénalité.*
- *Selon le niveau, les joueurs peuvent attraper ou frapper le ballon; préciser la technique voulue (exemple : touche, manchette, pieds, etc.).*
- *Si le ballon tombe ou va à l'extérieur, recommencer avec tous les ballons au début.*
- *Chaque tour réussi donne 1 point au groupe, chaque ballon échappé ou envoyé à l'extérieur donne 1 point au professeur, le premier à obtenir 5 points gagne.*

Passes d'un carré à l'autre

Compter dans les autres carrés

Jeu 2 : Protéger son carré

But du jeu

- *Réussir à faire tomber 10 fois le ballon dans le carré correspondant à la même couleur d'équipe.*

Description

- *Chaque équipe débute avec son ballon (même couleur). Elle le lance le plus loin possible de son carré mais à l'intérieur des 5 autres carrés.*
- *Les équipes doivent empêcher que le ballon de leur couleur tombe dans leur carré, tout en essayant de faire tomber les autres ballons de couleur dans le carré des équipes correspondantes.*
- *Si le ballon d'une autre équipe tombe dans notre jeu, on le relance sans perdre de point.*
- *Si on attrape notre ballon dans notre carré sans qu'il ne touche au sol, on le relance sans perdre de point.*
- *On ne peut pas lancer le ballon directement vers le sol, il doit être lancé en ligne droite ou en pente ascendante.*
- *Chaque équipe a 10 poches au départ, si leur ballon tombe dans leur carré ou est échappé à l'extérieur des 6 carrés, elle perd une poche. Une fois qu'une équipe perd ses 10 poches, la partie est terminée, l'équipe ayant conservé le plus de poches gagne la partie.*

Adaptation et variantes

- *Pour les plus jeunes, permettre un bond de son ballon dans son carré sans perdre de poche.*
- *Pour les niveaux plus élevés, faire des touches et manchettes au lieu de lancer mais sans « smash ».*

LES 6 PANIERS

Objectif

- *Développer les habiletés du lancer au basket-ball.*
- *Travailler en collaboration au sein de l'équipe.*
- *Apprendre à sauter pour les rebonds du panier de basket-ball.*

Matériel

- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 paniers de basket-ball ou 6 cylindres ou 6 poubelles ou 6 cerceaux.*
- *24 cônes.*

Préparation

- *Former 6 équipes qui débutent chacune à un panier de basket-ball (ou cylindres ou poubelles ou cerceaux) avec le ballon correspondant à leur couleur de dossards.*
- *Si vous utilisez des cylindres, poubelles ou cerceaux, placer ces derniers le long du mur et faire un carré autour à l'aide de 4 cônes pour une zone de lancers.*
- *Déterminer la grandeur du carré en fonction du niveau des participants.*

But

- *Être la première équipe à réussir 6 lancés dans chacun des 6 paniers (ou autres) par des personnes différentes.*

Description

- *Au signal, toutes les équipes débutent en même temps à leur panier.*
- *Les joueurs doivent lancer à tour de rôle pour que six personnes différentes de la même équipe réussissent à lancer dans le panier (poubelles, cerceaux, cylindres).*
- *S'il y a moins de 6 personnes, réussir les 6 lancers en s'assurant que chaque joueur compte à tour de rôle. Ceux qui ont réussi leur panier aident les autres à récupérer le ballon.*
- *Une fois les lancers réussis, on doit se rendre à un autre panier sans marcher avec le ballon, en se faisant des passes.*
- *Pour le panier de basket-ball, le ballon étant plus gros que l'anneau, ils doivent réussir à garder le ballon arrêté sur l'anneau. Les joueurs peuvent sauter ou lever un de leurs équipiers pour maintenir le ballon sur l'anneau ou pour le descendre.*
- *Pour les poubelles, cerceaux ou cylindres, les joueurs peuvent prendre le ballon dans le carré mais doivent toujours être à l'extérieur de ce dernier pour lancer.*
- *Plusieurs équipes peuvent se rendre à un même panier sans obstruer ou bloquer les autres équipes.*

Adaptation et variantes

- *Changer le nombre de paniers à réussir selon le niveau.*
- *Une fois qu'il a réussi son panier, un joueur par équipe peut devenir défenseur pour intercepter les autres équipes.*
- *Si poubelles, cerceaux, cylindres, faire un cercle autour, au lieu du carré au mur.*

LES 6 BALLONS AÉRIENS

Objectifs
- *Développer les habiletés techniques du volley-ball.*
- *Développer les déplacements en fonction du ballon.*
- *Coopérer dans un but commun.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*

Préparation
- *Former 6 équipes regroupées en 6 cercles répartis dans le gymnase.*
- *1 ballon par équipe.*

But du jeu
- *Garder le ballon le plus longtemps possible dans les airs.*

Description
- *Au signal, toutes les équipes débutent en même temps pour se faire des touches ou des manchettes avec le ballon dans les airs.*
- *Lorsqu'une équipe échappe le ballon ou que celui-ci touche un obstacle, elle doit s'asseoir au sol en cercle et se faire des passes en lançant et en attrapant le ballon. Le ballon peut alors tomber ou être échappé, car il s'agit d'une activité d'attente.*
- *La dernière équipe à demeurer debout gagne 1 point et on recommence. On peut ainsi faire des parties où la première équipe ayant atteint 5 ou 10 points gagne.*
- *Le même joueur ne peut frapper deux fois le ballon consécutivement.*

Adaptation et variantes
- *Pour les plus jeunes, attraper et lancer au lieu du volley-ball.*
- *Pour les plus habiles, utilisez les pieds au lieu du volley-ball.*
- *On peut jumeler les équipes par deux et lorsqu'une des équipes échappe le ballon, elle va aider l'équipe avec laquelle elle est jumelée, avec un seul ballon. On compte ainsi les points cumulatifs de 2 équipes.*
- *Débuter tout de suite avec 2 équipes et 2 ballons à la fois, donc compétition entre 3 équipes jumelées.*

????????

TOUS CONTRE 6

Objectifs
- *Développer les habiletés du lancer.*
- *Collaborer en équipe dans un but commun.*
- *Coordination entre la vision et l'action des mains.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *Par participant : 1 ballon de 10 à 30 cm (4 à 12 po) + 1 balle.*
- *6 anneaux de 10 cm (4 po).*

Préparation
- *Former 6 équipes dont chacune est divisée également en 2 groupes.*
- *Les disperser de chaque côté de 2 lignes parallèles le long des murs.*
- *Sur chaque ligne, placer en alternance un joueur de chaque couleur.*
- *Placer les 6 ballons sur 6 anneaux alignés au centre des 2 lignes parallèles.*
- *Donner un ballon et une balle par participant.*

But du jeu
- *Atteindre une des 2 lignes avec le ballon de sa couleur, en le visant avec des balles et des ballons.*

Description
- *Chaque joueur peut lancer sur son ballon pour le faire avancer ou sur le ballon des autres équipes pour l'éloigner des lignes.*
- *Chaque fois que notre ballon franchit une ligne, on marque un point.*
- *Une fois que notre ballon a franchi une des 2 lignes, un joueur de notre équipe va le reporter sur un anneau différent du point de départ précédent, sans interrompre le jeu.*
- *Il faut toujours être derrière la ligne avant de lancer, on ne peut pas aller chercher un ballon qui roule à l'intérieur des 2 lignes, seulement s'il est immobile.*
- *On peut faire rouler les ballons et les balles ou les lancer directement dans les airs sur les 6 ballons de couleur.*
- *Selon le niveau et le temps disponible, déterminer le nombre de points pour gagner une partie.*

Adaptation et variantes
- *On peut jumeler les équipes par 2 ou 3 pour additionner le total des points des 2 ou 3 ballons qui franchissent les lignes.*
- *Placer le jeu en carré, en répartissant les 6 équipes sur les 4 lignes.*

???????????

VOLLEY 2 BALLONS

Objectifs
- *Pratiquer des techniques du volley-ball.*
- *Apprendre des stratégies d'équipe.*
- *Développer les habiletés de manipulation.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *Filets de badminton ou de volley-ball.*

Préparation
- *Installer les filets pour obtenir 3 terrains de jeu, la hauteur selon le niveau.*
- *Former 6 équipes qui s'affrontent, 2 par terrain et changer les adversaires à chaque partie, pour que toutes les équipes puissent s'affronter.*
- *2 ballons par terrain correspondant aux couleurs des équipes.*
- *L'équipe débute toujours son service avec le ballon de l'autre couleur.*

But du jeu
- *Obtenir le plus haut pointage pour la période de temps alloué selon les règles modifiées du volley-ball à 2 ballons.*

Description
- *Les 2 ballons débutent en même temps (service), un de chaque côté.*
- *Il est permis que les ballons se touchent durant le jeu et que les 2 ballons se retrouvent sur le même côté du filet.*
- *Faire le service à partir du milieu de son terrain, en frappant le ballon avec la main par-dessous.*
- *Il y a faute si le ballon va à l'extérieur du terrain, tombe au sol ou s'il n'a pas fait 3 passes avant de traverser.*
- *Chaque fois qu'une faute est commise avec le ballon de sa couleur, l'équipe adverse marque 2 points, si c'est le ballon de l'autre couleur, c'est 1 point.*
- *Lorsqu'un ballon est hors jeu ou en faute, les équipes continuent avec l'autre ballon jusqu'à ce que les 2 ballons soient hors jeu.*
- *On reprend ensuite le service des 2 ballons toujours en même temps.*
- *L'équipe qui a accumulé le plus de points pendant un temps déterminé gagne la partie.*
- *Faire changer de position aux joueurs sur le terrain à chaque service et en rotation avec les joueurs en attente au besoin.*

Adaptation et variantes
- *Jouer avec un seul ballon.*
- *Pour les plus jeunes, attraper et lancer.*
- *Pour les plus habiles, utiliser les techniques du volley-ball.*
- *Demander des contacts toujours à deux mains (touche-manchette).*
- *Interdire les frappes directement vers le sol (« smash ») selon le niveau des joueurs.*
- *Enlever la règle des 3 passes au besoin.*

??????????

BALLON MAINS

Objectifs

- *Développer la dextérité manuelle des deux mains.*
- *Développer les habiletés de locomotion et de déplacement en fonction d'un objet mobile.*
- *Apprendre des stratégies d'équipe.*

Matériel

- *3 ballons OMNIKIN® SIX.*
- *3 filets de badminton (bas) ou tennis.*

Frapper avec un bond

Variante à 2 ballons par jeu :

- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 ballons OMNIKIN ® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*

Préparation

- *Installer les filets à une hauteur de 60 cm (2 pi) pour avoir 3 terrains de jeu.*
- *Former 6 équipes dont 2 s'affrontent sur chaque terrain avec un ballon.*
- *Organiser le temps pour que les 6 équipes puissent toutes se rencontrer.*
- *4 joueurs par équipe débutent sur chaque terrain.*

But du jeu

- *Avoir le plus haut pointage en utilisant les mains comme raquette selon les règles et le temps alloué.*

Description

- *Frapper le ballon avec la main ouverte ou le poing, droit ou gauche.*
- *Le ballon doit obligatoirement faire un bond au sol avant de le retourner de l'autre côté. Si le ballon arrive directement sur soi, on doit le faire rebondir une fois avant de le retourner, jusqu'à un maximum de 3 passes.*
- *En plus du bond de réception, chaque équipe peut se faire une passe avec un bond avant de traverser le ballon.*
- *Faire le service à partir du milieu de son terrain, le ballon peut tomber partout sur le terrain adverse.*
- *Chaque fois que le ballon n'est pas retourné, qu'il est envoyé à l'extérieur ou qu'il a fait 2 bons consécutifs dans son terrain, l'équipe adverse marque 1 point.*
- *À chaque point, les 4 joueurs sur le terrain changent rapidement avec les substituts et varient les positions sur le terrain.*
- *L'équipe qui fait la faute repart toujours le jeu en faisant le service.*
- *L'équipe qui a accumulé le plus de points pendant un temps déterminé gagne la partie.*

Adaptation et variantes

- *Pour les plus jeunes, 2 bonds sont permis.*
- *Frappe directe au sol (« smash ») interdite selon le niveau.*
- *Jouer avec 2 ballons et 4 joueurs par équipe. Lorsqu'une faute est commise avec le ballon de sa propre couleur, 2 points sont alloués à l'équipe adverse.*

BALLON RIEDS

Objectifs
- *Développer les habiletés des membres inférieurs.*
- *Apprendre des stratégies d'équipe.*
- *Développer les capacités de mobilité.*

Matériel
- *3 ballons OMNIKIN® SIX.*
- *3 filets de badminton (bas) ou de tennis.*

Variante à 2 ballons par jeu :
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*

Préparation
- *Installer des filets pour avoir 3 terrains de tennis.*
- *Former 6 équipes de 2 qui s'affrontent sur chaque terrain et changer les adversaires pour que les équipes puissent toutes s'affronter.*
- *2 ballons par terrain, correspondant aux couleurs des équipes.*
- *L'équipe débute toujours son service avec le ballon de l'équipe adverse.*

But du jeu
- *Obtenir le plus haut pointage en utilisant les pieds comme raquettes.*

Description
- *Frapper le ballon seulement avec les membres inférieurs.*
- *2 joueurs à la fois par équipe, changer de joueurs rapidement à chaque point.*
- *Le ballon doit obligatoirement faire 1 bond dans son terrain avant d'être retourné de l'autre côté. Si la réception du ballon est faite directement sur soi, le faire rebondir une fois avant de le retourner.*
- *En plus du bond de réception, chaque équipe peut se faire une passe avec un bond, avant de le traverser.*
- *Faire le service à partir du milieu de son terrain, le ballon pouvant ainsi tomber n'importe où sur le terrain adverse.*
- *Chaque fois que le ballon fait 2 bons consécutifs dans son terrain, qu'il n'est pas retourné ou est envoyé à l'extérieur, l'équipe adverse marque 1 point.*
- *L'équipe qui fait la faute repart toujours le jeu en faisant le service.*
- *L'équipe qui a accumulé le plus de points pendant un temps déterminé gagne la partie.*

Adaptation et variantes
- *Permettre mains et pieds.*
- *Pour les plus jeunes, 2 bonds sont permis, « smash » interdit selon le niveau.*
- *Jouer avec 2 ballons, lorsqu'une faute est commise avec le ballon de sa propre couleur, 2 points sont alloués à l'équipe adverse.*

Frapper avec pied

BALLON MUR

Objectifs
- *Développer la dextérité manuelle des deux mains.*
- *Développer les habiletés de mobilité et la vitesse de déplacement.*
- *Apprendre des stratégies de jeu en opposition.*

Matériel
- *6 ballons OMNIKIN® SIX de 6 couleurs (jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert).*
- *6 ensembles de dossards de 6 couleurs différentes (3 à 10 par couleur).*
- *24 cônes.*

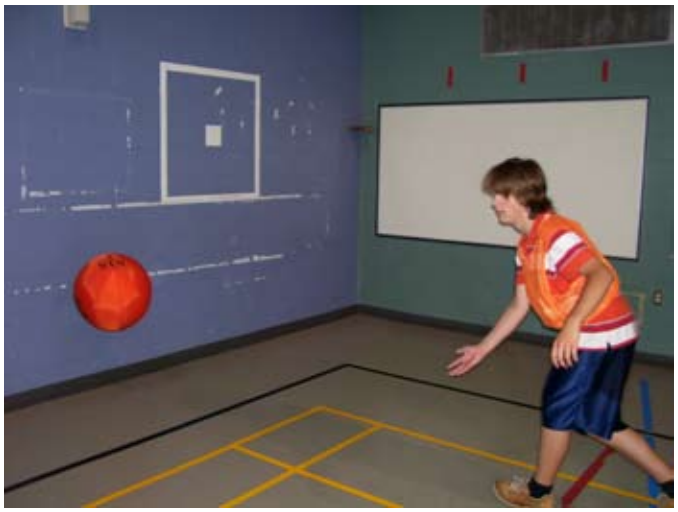
Préparation
- *Organiser 6 terrains de jeu face à un mur ou une surface solide (ex : espalier).*
- *Tracer une ligne sur le mur à environ 1 mètre (3 pi) de haut, identifier une ligne au sol à 1 m (3 pi) du mur avec 2 cônes et une autre ligne parallèle au sol à 7 m (23 pi) avec 2 autres cônes.*
  Largeur du terrain de 4 à 6 m (13 à 20 pi) selon niveau et nombre de joueurs.
- *Former 12 équipes, 2 par terrain qui s'affrontent sur les 6 terrains.*
- *2 équipes de 2 joueurs sur chaque terrain, 1 ballon par terrain.*
- *Organiser le temps pour que chaque équipe puisse s'affronter.*

But du jeu
- *Obtenir le plus haut pointage en frappant le ballon sur le mur avec les mains.*

Description
- *Le service se fait au centre avec un bond suivi d'une frappe directe au mur.*
- *Frapper le ballon avec une ou deux mains ou poings.*
- *Le ballon doit toujours être frappé en haut de la ligne au mur et entre les 4 cônes formant le terrain au sol.*
- *Le ballon peut être frappé vers le mur, sans bond ou après un maximum de 1 bond au sol.*
- *Chaque fois que le ballon fait 2 bons consécutifs dans son terrain, qu'il n'est pas retourné en haut de la ligne au mur ou qu'il est envoyé à l'extérieur, l'équipe adverse marque 1 point.*
- *L'équipe qui fait la faute repart toujours le jeu en faisant le service.*
- *Faire une substitution à chaque point, au besoin.*
- *L'équipe qui a accumulé le plus de point pendant un temps déterminé gagne la partie.*

Adaptation et variantes
- *Permettre les pieds.*
- *Pour les plus jeunes, donner droit à 2 bonds dans leur terrain.*
- *Jouer 1 contre 1 ou 3 contre 3.*
- *Permettre une passe avec ou sans bond avant de retourner le ballon.*
- *Changer les substituts après 3 ou 5 points, après 2 minutes ou autre.*

Bond au mur



BASKETBALL OMNIKIN®

JEUX ET ACTIVITÉS

- *LE BASKET-BALL CERCEAUX*
- *BASKET BUTS AU MUR*
- *BASKET CERCEAU ET BUT AU MUR*
- *BASKET-BALL REBOND*

BASKET-BALL CERCEAUX

Objectifs
- *Développer les habiletés de passe, dribble et lancer.*
- *Collaborer pour un but commun.*
- *Apprendre les stratégies de jeux d'équipe.*

Matériel
- *2 ballons Basketball OMNIKIN®.*
- *2 ensembles de dossards de 2 couleurs différentes.*
- *2 cerceaux.*
- *8 cônes pour faire 2 zones de chaque côté.*
- *Système de pointage et chronomètre.*

Préparation
- *Former 2 équipes de 6 à 10 joueurs qui s'affrontent.*
- *Faire un carré ou rectangle (ou clé du basket-ball) à chaque extrémité du terrain avec les cônes comme zone pour marquer.*
- *Placer 2 joueurs par équipe avec un cerceau dans la zone opposée à leur équipe.*
- *Utiliser 2 ballons à la fois et débuter avec 2 mises au jeu simultanées, au centre du terrain, par un saut entre 2 joueurs opposés pour chaque ballon.*

But du jeu
- *Se faire des passes pour se rendre à la zone adverse et lancer le ballon dans le cerceau tenu par les 2 joueurs de l'équipe.*

Description
- *Les joueurs se font des passes comme pour un match de basket-ball mais doivent lancer dans le cerceau tenu par 2 équipiers dans la zone pour marquer.*
- *Personne ne peut entrer dans la zone sauf les 2 joueurs tenant le cerceau.*
- *Ces derniers peuvent se déplacer partout dans la zone sans jamais en sortir avec le cerceau ni toucher à la ligne de la zone.*
- *Le cerceau peut être tourné dans toutes les directions mais toujours perpendiculaire au sol (debout) et soutenu par les 2 joueurs attitrés.*
- *Changer de joueurs qui tiennent le cerceau à chaque point.*
- *Étant donné la grosseur du ballon, interdire d'enlever le ballon au joueur arrêté qui le possède. Ce dernier a une zone de protection d'une longueur de bras allongé tout autour de lui. Les joueurs peuvent dribbler avec le ballon.*

Adaptation et variantes
- *Ne pas marcher ni dribbler avec le ballon ou permettre juste de dribbler sur place.*
- *Exiger un nombre de passes minimum.*
- *Obliger que tous les joueurs touchent le ballon une fois, avant de lancer.*
- *Les garçons ne peuvent faire une passe qu'aux filles.*
- *Jouer avec 1 seul ballon à la fois.*
- *Déterminer des positions de défenseurs et attaquants.*

Compter dans le cerceau

BASKET-BUTS AU MUR

Lancer au mur

Compter entre les gardiens

Objectifs
- *Développer les habiletés de passe, dribble et lancer.*
- *Développer les habiletés du botté.*
- *Collaborer dans un but commun.*
- *Apprendre les stratégies de jeux d'équipes.*

Matériel
- *2 ballons Basketball OMNIKIN®.*
- *2 ensembles de dossards de 2 couleurs différentes.*
- *8 cônes pour faire 2 lignes de chaque côté.*
- *Système de pointage et chronomètre.*

Préparation
- *Former 2 équipes de 6 à 10 joueurs chacune sur le jeu.*
- *Identifier 2 lignes avec des cônes à chaque extrémité du terrain à environ 6 m (19 pi) du mur.*
- *2 joueurs par équipe se placent le long d'un mur à titre de gardiens pour leur équipe.*

But du jeu
- *Se faire des passes pour se rendre à la zone adverse et marquer un but en lançant le ballon sur le mur de l'équipe adverse.*

Description
- *Chaque équipe débute avec un ballon, la même équipe peut être en possession des 2 ballons durant la partie.*
- *Les joueurs se font des passes et peuvent dribbler comme pour une partie de basket-ball, mais ils doivent lancer ou botter le ballon sur le mur adverse pour marquer.*
- *Le ballon doit toucher le mur plus bas que les épaules du gardien pour être accepté.*
- *Personne ne peut entrer dans la zone, sauf les gardiens.*
- *Ces derniers peuvent se déplacer partout dans la zone sans jamais dépasser la ligne.*
- *Le ballon peut toucher au sol avant.*
- *Changer de gardiens à chaque point.*
- *Étant donné la grosseur du ballon, interdire d'enlever le ballon au joueur arrêté qui le possède. Ce dernier a une zone de protection d'une longueur de bras tout autour de lui.*

Adaptation et variantes
- *Ne pas marcher ni dribbler avec le ballon, exiger un nombre de passes minimum.*
- *Obliger que tous les joueurs touchent le ballon une fois, avant de lancer.*
- *Jouer à 1 seul ballon.*
- *Placer plus de 2 gardiens selon le niveau des participants.*

BASKET CERCEAU - BUTS AU MUR

Objectifs

- *Développer les habiletés de passe, dribble et lancer.*
- *Collaborer pour un but commun.*
- *Apprendre les stratégies de sport d'équipe.*

Matériel

- *2 ballons Basketball OMNIKIN®.*
- *2 ensembles de dossards de 2 couleurs différentes.*
- *8 cônes pour faire 2 lignes de chaque côté.*
- *2 cerceaux, 2 x 4 cônes pour faire un carré dans chaque zone.*
- *Système de pointage et chronomètre.*

Préparation

- *Former 2 équipes de 6 à 10 joueurs qui s'affrontent sur le jeu.*
- *Identifier 2 lignes avec des cônes à chaque extrémité du terrain à environ 6 m (19 pi) et parallèles au mur, comme zones des gardiens de but.*
- *Faire un carré de 3 m (10 pi) avec 4 cônes au centre de la zone des gardiens.*
- *Placer 1 joueur avec 1 cerceau dans le carré opposé à son équipe.*
- *2 joueurs par équipe se placent le long du mur de leur équipe comme gardiens de but.*

But du jeu

- *Se faire des passes pour marquer 1 point en lançant sur le mur de l'équipe adverse ou 2 points en lançant dans le cerceau de l'équipier.*

Description

- *Chaque équipe débute avec 1 ballon, mais la même équipe peut être en possession des 2 ballons durant la partie.*
- *Les joueurs se font des passes et peuvent dribbler comme pour une partie de basket-ball mais doivent lancer (ne pas botter) le ballon sur le mur adverse pour marquer 1 point ou dans le cerceau de leur équipier pour marquer 2 points.*
- *Le ballon doit toucher le mur plus bas que les épaules du gardien pour être accepté.*
- *Personne ne peut entrer dans la zone sauf les gardiens, ni dans le carré, sauf le joueur qui tient le cerceau.*
- *Les gardiens de but peuvent se déplacer partout dans leur zone (sans en sortir). Ils doivent bloquer les lancers au mur et ceux dirigés vers le cerceau.*
- *Le ballon peut toucher au sol avant le mur.*
- *Le cerceau peut être tenu dans toutes les directions.*
- *Changer de gardiens et de joueurs dans le cerceau à chaque point.*
- *Étant donné la grosseur du ballon, interdire d'enlever le ballon au joueur arrêté qui le possède. Ce dernier a une zone de protection d'un bras allongé autour de lui.*

Adaptation et variantes

- *Ne pas marcher ni dribbler avec le ballon, exiger un nombre de passes minimum.*
- *Obliger que tous les joueurs touchent le ballon une fois, avant de lancer.*
- *Placer plus de gardiens de but, au besoin.*
- *Jouer avec 1 seul ballon à la fois.*

??????????

BASKET-BALL REBOND

Objectifs
- *Développer les habiletés de passe, de dribble, d'attraper et de lancer.*
- *Collaborer dans un but commun.*
- *Apprendre les stratégies d'équipe.*

Matériel
- *2 ballons Basketball OMNIKIN®.*
- *2 ensembles de dossards de 2 couleurs différentes.*
- *2 paniers de basket-ball ou 2 cibles au mur (carrés de 60 cm (2 pi) en ruban adhésif).*
- *Système de pointage et chronomètre.*

Préparation
- *Former 2 équipes de 6 à 10 joueurs par équipe sur le terrain qui s'affrontent.*
- *Utiliser 2 panneaux de paniers de basket-ball ou 2 cibles aux murs opposés, à environ 4 m (13 pi) de hauteur d'une dimension de 1 m (39 po) par 1 m (39 po) qui peuvent être faites à l'aide de ruban adhésif ou autre.*

But du jeu
- *Attraper le rebond au mur d'un joueur de son équipe et botter le ballon sur la cible ou sur le panneau du basket-ball.*

Description
- *Chaque équipe débute avec 1 ballon à partir de son mur; la même équipe peut être en possession des 2 ballons durant la partie.*
- *Les joueurs se font des passes et dribblent comme pour une partie de basket-ball.*
- *Ils doivent lancer le ballon sur le mur ou sur le panneau de basket-ball adverse.*
- *Pour marquer un point, un joueur de la même équipe doit rattraper le ballon avant qu'il ne touche au sol.*
- *Si le ballon touche un joueur adverse sans que ce dernier ne l'attrape, le point est bon.*
- *Une fois le point réussi, un joueur tient le ballon au sol à la ligne de lancer franc de la clé de basket-ball et un autre botte le ballon. Il doit toucher le panneau arrière du panier ou la cible pour marquer un deuxième point. L'équipe adverse ne peut bloquer ce botté mais après, le ballon leur revient et les joueurs partent en attaque vers l'autre mur.*
- *Vu la grosseur du ballon, interdire d'enlever le ballon au joueur arrêté qui le possède. Ce dernier a une zone de protection d'une longueur de bras autour de lui.*

Adaptation et variantes
- *Utiliser les 4 murs, 2 murs par équipe.*
- *Ne pas marcher ni dribbler avec le ballon, exiger un nombre de passes minimum.*
- *Obliger que tous les joueurs touchent le ballon une fois avant de tenter un lancer.*
- *Jouer avec 1 seul ballon.*

Lancer au mur

Attraper le rebond

Point bonus

Stage de formation pour éducateurs physiques

Omnikin offre des stages de formation pour les commissions et districts scolaires dans le but d'enseigner les jeux de ce manuel. La formation peut aussi être jumelée à d'autres jeux coopératifs ou avec le sport KIN-BALL® selon les besoins.

Objectifs

- *Apprendre de nouveaux moyens d'action pour rejoindre les objectifs des programmes d'éducation physique.*
- *Permettre de présenter à vos élèves des activités non traditionnelles, accessibles et stimulantes.*
- *Connaître de nouveaux équipements distribués dans les écoles sur la scène internationale.*

Contenu

- *Jeux coopératifs avec ballons surdimensionnés de 0,5 m à 1,8 m (18 po à 72 po).*
- *Basket-ball et volley-ball avec ballons modifiés.*
- *Nouveau jeu de football géant « Super Ball ».*
- *Activités avec 6 ballons, 6 couleurs, 6 équipes.*

Option

- *Sport KIN-BALL® avec ballon de 1,2 m (4 pi) et 3 équipes à la fois.*

Durée

- *3 heures (ou moins, selon la disponibilité).*

Clientèle

- *Primaire et secondaire.*

Nombre requis

- *10 personnes minimum, aucun maximum.*

Formule

- *Stage participatif en gymnase.*

Réservation, prix et informations

- *Louis Grondin, directeur des formations*
- *Omnikin inc*

Tél. : (514) 702-0387
Courriel : lgrondin@omnikin.com

PRODUITS OMNIKIN

BALLONS ET ACCESSOIRES POUR LE SPORT KIN-BALL®

- *Ballon officiel OMNIKIN® de sport KIN-BALL® 4 pi*
- *Ballon OMNIKIN® de sport KIN-BALL® d'extérieur 40 po*
- *Ballon OMNIKIN® de sport KIN-BALL® de pratique 33 po*
- *Dossards (ensemble de 12)*
- *Système de pointage à 3 équipes*

BALLONS DE JEUX COOPÉRATIFS

- *Ballon OMNIKIN® AIR 18 po, 24 po*
- *Ballon OMNIKIN® MULTICOLOR 24 po, 33 po, 40 po*
- *Ballon OMNIKIN® ULTRA 24 po, 36 po, 48 po, 60 po, 72 po*

BALLONS ET ACCESSOIRES MULTI-SPORTS

- *Ballon OMNIKIN® SIX 18 po (ensemble de 6 couleurs)*
- *Ballons OMNIKIN® SUPER BALL 21 po*
- *Ballon OMNIKIN® BASKETBALL 20 po*
- *Dossards (ensemble de 4)*
- *Ceintures avec drapeaux « flag »*
- *Cerceaux*
- *Cônes*

SOUFFLEURS OMNIKIN®

- *Souffleur électrique 2,5 c.v.*
- *Souffleur électrique 1 c.v.*
- *Pompe à air*

MANUELS ET VIDÉOS

- *Manuel de jeux coopératifs OMNIKIN® Vol. 1*
- *Manuel de super jeux / super ballons OMNIKIN® Vol.1*
- *Règlements officiels du sport KIN-BALL®*
- *Manuel d'instructions du sport KIN-BALL®*
- *Vidéocassette ou CD-ROM d'instructions du sport KIN-BALL®*

Pour placer une commande ou obtenir de l'information sur les prix, visitez notre site Web à www.omnikin.com ou communiquez avec Omnikin à l'adresse courriel service@kin-ball.com ou par téléphone au 1-800-706-6645.

CONCLUSION

Nous espérons que ce manuel vous sera très utile pour vos activités de groupes. Les concepts de jeux et le matériel ont été pensés pour faciliter la participation de tous afin de faire apprécier la pratique de l'activité physique pour une meilleure santé.

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires ou d'autres idées de jeux que nous pourrons ajouter dans une prochaine édition.

Bon plaisir à tous !

REMERCIEMENTS

Les jeux dans ce manuel ont été expérimentés et améliorés grâce à l'aide d'éducateurs physiques et de leurs groupes d'étudiants. Nous tenons à les remercier sincèrement pour leur disponibilité et leur collaboration à la pratique des activités de ce manuel :

Suzanne Chénard	*École des Mille-Fleurs, St-Hubert , QC, Canada*
Micheline Verret	*École des Mille-Fleurs, St-Hubert , QC, Canada*
Patrick Bélanger	*École Charles Lemoine, St-Hubert , QC, Canada*
Jean-Frédéric Beaudet	*École participative L'Agora, Greenfield Park, QC, Canada*
Alain Leclerc	*École participative L'Agora, Greenfield Park, QC, Canada*
Élise Jasmin	*École Fernand-Séguin, Ste-Foy, QC, Canada*
Jimmy-Éric Talbot	*Juvénat Notre-Dame, St-Romuald, QC, Canada*
Carl Hardy	*Juvénat Notre-Dame, St-Romuald, QC, Canada*
Guy Bergeron	*École La Passerelle, Charny, QC, Canada*
Jean-Yves Cloutier	*École La Martinière, St-Nicolas, QC, Canada*
Robert Caumartin	*École La Martinière, St-Nicolas, QC, Canada*
Benoît Langlois	*École secondaire Les Etchemins, Charny, QC, Canada*
Ghislain Couture	*Éducateur physique et formateur Omnikin, QC, Canada*

Un remerciement spécial à John Thomson, formateur aux États-Unis, pour son travail de développement pour les ballons OMNIKIN® SIX et le jeu des 6 anneaux.

Annexe 1

LES 6 CERCLES MULTI-SPORTS

FEUILLE DE MARQUEUR

Encerclez la couleur d'équipe

JAUNE ORANGE ROUGE VIOLET BLEU VERT

Compter le nombre de fois réussies sans faute. Inscrire le meilleur résultat pour chaque activité. Désigner un marqueur d'une autre équipe et changer la personne à chaque activité. Tous les joueurs doivent toucher au ballon.

Activités	*Critères*	*Nombre de fois réussie*	*Meilleur résultat*
Volley-ball	*Touche-manchette*		
Aki géant	*Pieds* *1 ou 0 bond*		
Ping-pong main	*1 main, frappe* *1 bond*		
Soccer-sol	*Rouler-arrêter* *Pied sur ballon*		
Soccer-tête	*Avec ou sans attrapé* *Passe avec tête*		
Basket-ball passes	*2 mains* *1 bond*		
Basket-ball dribble	*2 droite – 2 gauche* *Comptez nombre de personnes*		
Volley-Aki	*2 équipes-2 ballons* *1 pied-1 main*		*Pied= Main=* *Total=*
TOTAL DES 8 SPORTS			

LES OLYMPIADES 6 DÉFIS

FEUILLE DE MARQUEUR

Encerclez la couleur d'équipe

JAUNE ORANGE ROUGE VIOLET BLEU VERT

Compter le nombre de fois réussies au TOTAL selon les critères de chaque défi durant le temps alloué, multiplié par 10. Inscrire le résultat pour chaque activité. Tous doivent participer à tour de rôle. Désigner un marqueur d'une autre équipe et le changer à chaque défi.

Défis	Critères	Nombre de fois réussie X 10
Ballon mur	Main-poing Lignes, 1 bond	
Ballon kangourou	1 debout, 1 assis Bondir, se tenir 2 mains	
Tapis catapulte	2 / tapis, passes Pas de contact corps	
Bâtons ballon	2 pers. + 2 bâtons Sans toucher main Sans marcher ballon	
Botté cible	2 au cerceau 2 au botté	
Ballon équilibre	Pas de contact main Pas marcher	
TOTAL DES 9 DÉFIS		
RANG AVEC AUTRES ÉQUIPES		